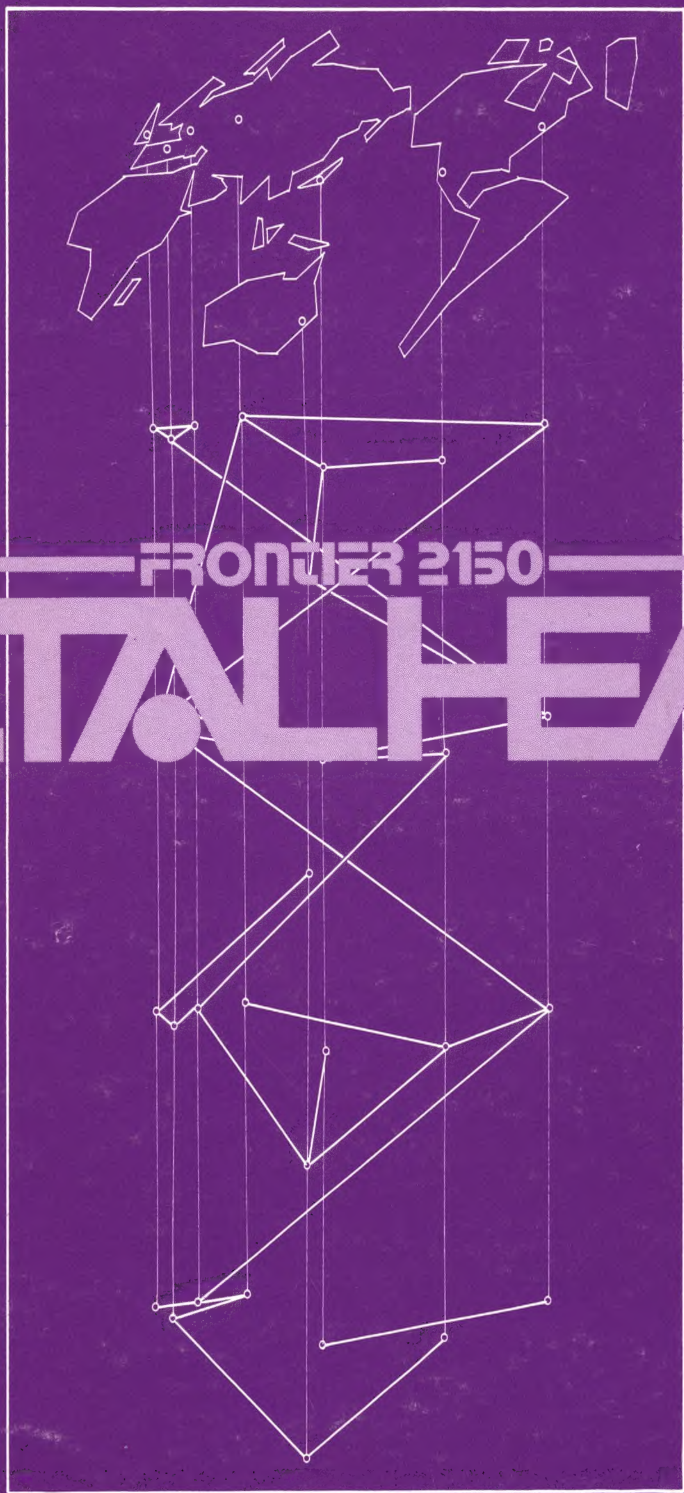
メタルヘッド・チャートブック



FRONTIER 2150
METAL HEAD

Hobby JAPAN

ロール

[3.1] アビリティロール(AR)

AR基準値

10：やさしい

15：普通

20：難しい

25：非常に難しい

能力値＋2D6がこの数字以上なら成功。

キャラクターによって必ず成功する場合でも1ゾロは失敗。

6ゾロの目は能力にかかわりなく成功。

[3.2] スキルロール(SR)

スキルロールは100%ロールで行ない、規定%以下で成功。スキルがないものに関してもサイの目01～05は必ず成功、96～00は必ず失敗となる。

SR基準値

SR 2　：やさしい。スキルの2倍値でロール。

SR 1　：普通。そのままロール。

SR ½　：難しい。スキル値の半分でロール。

SR ¼　：非常に難しい。スキル値の¼でロール。

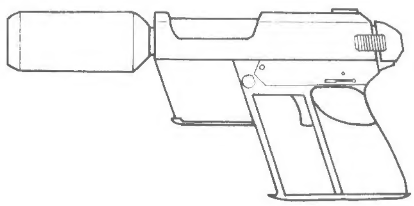
[3.3] LUCポイントの使い方

1）各種のロール(AR,SR,心理効果ロールなど)を行なうさい、1ポイントを消費することでGMの提示する難易度を1ランク有利にできる(GMがAR17などと半端な値を提示したときでもマイナス5を目安にする。この場合だとAR12になる)。

一度に使用できるポイントは3ポイントまで。

2）4ポイントを消費することで、PCが攻撃をうけ、戦闘結果で“K”を宣言されたとき“MO”にすることができる。

LUCポイントは消費する一方で、プレイヤーがゲーム中にクリティカル目(100%ロールなら01～05、戦闘時なら末尾が1、2D6なら6ゾロ)を1回出すごとに1ポイントを補充できる。ただしキャラクターメイク時のLUC値をこえて増えることは許されない。



メカニック強化用アイテム

[5.4] メカニック用センサー装備チャート

名称	ENC/HP	有効範囲	命中率効果	無効化の手段	価格($)
光学サイト	10/1	50m	+10	なし	1,000
レーザーサイト	10/1	100m	+30	なし	5,000
ノクトビジョン	10/1	200m	夜間ペナルティ無効	フレア	7,000
IR投光器	40/2	100m	夜間ペナルティ無効	フレア	10,000
IRビジョン	16/2	50m	夜間ペナルティ無効	フレア	2,500
レーダーポッド	20/2	10km	ミサイルのみ+40	チャフ	15,000
パッシブレーダーポッド	10/2	5Km	−	なし	5,000
火器管制AI	5/−	−	解説	なし	8,000

※　命中率を上げるセンサーは兵器に取りつけるもので、1つあったからといって搭載されているすべての兵器の命中率がアップするわけではない。

[5.5] 電子戦装備チャート

名称	ENC/HP	効果	回数	価格($)
ケミカルスモークディスチャージャー(CSD)	8/−	3ターン,振り直し	1発1回	50
チャフポッド(L)	30/3	1ターン,無力化	4	4,000
チャフポッド(M)	20/2	1ターン,無力化	2	2,000
フレアポッド(L)	30/3	1ターン,無力化	6	3,000
フレアポッド(M)	20/2	1ターン,無力化	3	2,000
ECMポッド　Aクラス	15/2	2ターン,無力化	1戦闘5回	12,000
ECMポッド　Bクラス	10/1	2ターン,無力化	1戦闘2回	5,000
チャフロケット	10/3	戦闘中無力化	1	30,000

※　1ターンにすべての電子戦装備を使用してかまわない。

[5.6] 装甲板チャート

名称	ENC	効果	限界厚	価格($)
ハイ＝チョバム	A10当り20	対弾	A100	A10当り1,000
ファイバニウム	A10当り20	対弾,対レーザー	A100	A10当り4,000
チタン合金	A10当り10	対弾	A200	A10当り8,000
エレキ＝シールド	装備一式で150	対人(解説)	0	5,000

※　戦闘では装甲板は壊れない。

戦闘ターン手順

①移動フェイズ

ＲＥＦの低いキャラクターから宣言する。

電子戦装備の使用があるなら、その作動を宣言する。

↓

②攻撃フェイズ

イニシアティブ

ＲＥＦの高いキャラクターから攻撃を行なう

↓

ａ.命中判定

銃器射撃：〈小火器〉
+a～eの修正

兵器発射：〈搭載火器〉もしくは〈重火器〉
+a～eの修正

投擲　：〈投擲〉+b～eの修正

狙撃　：ＡＲ15のＰＥＲロールをし〈狙撃〉+a～eの修正
(狙撃は“Ｓ”射撃のみで有効なことに注意)

格闘　：各ファイトスキル+c,d,eの修正

最終命中率　決定

↓

１Ｄ100して最終命中率以下で命中(搭載兵器以外はスキルが100を超えていたらその分を出目にプラスしてよい)

↓

対人　：出目+火力+前回までに与えたダメージの修正
+個人ＳＴＲ修正値(格闘のみ)

対物　：出目+火力
+個人ＳＴＲ修正値(格闘のみ)

爆発物：規定の火力

↓

射撃：サイバーリンク、機動メカは回避ロールを行なう

格闘：〈格闘回避〉で回避を行なう。メカはできない。

↓

ｂ．被害判定

装甲があれば装甲チェックを行なう。

装甲分だけダメージを引き、戦闘結果チャートを見てダメージを決定する。

↓

ｃ．２次被害判定

対人：武器により損傷度、心理効果を修正した上で、
命中した部位のＡＲをＷＩＬで行なう

対物：細部判定ロールをし、その指示に従う。

※　修正ファクター

ａ　それぞれの武器の距離修正

ｂ　目標のタイプ修正

タイプ修正値表

防御側

攻撃側	M	V	H	A
M	0	0	−30	−60
V	0	0	−30	−60
H	+30	+30	0	−60
A	+30	+30	0	0

※人間、サイボーグ、アンドロイドなどヒューマノイドはすべて“Ｍ”に属する。

ｃ　相手のコンディションによる修正

相手に不意討ちをかけた	+40%
相手が突撃、またはバーサーク	+20%
相手が転倒中	+20%

ｄ　前回までの自分の心理効果の影響分

ｅ　その他、ルール上の特殊指示。

[4.5] クリティカル

クリティカル目(命中率以内で１の位が１)が出たら、対人の場合は１Ｄ10をロールして下のチャートに従います。対物の場合はダメージを３倍します。なお、クリティカルに対し装甲効果は適用されません。

クリティカルチャート

サイの目	効果
1	相手は知覚系に多大なダメージを受けた。ＰＥＲを１にして頭部にＨＷのダメージ、および心理チェック。
2	相手の運動神経を断ち切った。ＤＥＸを１にして腕部にＨＷのダメージ、および心理チェック。さらに腕に持っていた武器などは落としてしまう。
3	相手の移動手段は完全に奪われた。ＲＥＦを１にして脚部にＨＷダメージと心理チェック。また、次回からのこちらの攻撃は必ず命中する。
4,5	相手の急所に命中。激痛のため気絶した上、胴にＨＷダメージ。
6	効果的な一撃。胴にＨＷダメージ。心理チェック。
7	効果的な一撃。胴にＭＯダメージ。心理チェック。
8,9,10	君の一撃は相手の中枢を完全に破壊した。即死である。

注意：対物の場合はダメージを３倍する。クリティカルに対し装甲効果は適用されない。

[4.6] アクシデント

アクシデント目(命中率以内で１の位が０)が出たら１Ｄ10をロールしてチャートに従ってください。

アクシデントチャート

射撃、投擲用

サイの目	効果
1～7	ささいなミス。特にペナルティーはない。
8	不発、またはジャム。弾を取り出さねばならない物は次のターンは射撃できない。
9	些細な故障。可能なら次のターンから個別武器のスキルロールで修理を行なえる。
10	武器の暴発、または爆発。頭部ＨＷの心理効果ロール。さらに、その武器は破壊されＰＥＲとＤＥＸのどちらか、または両方に計２ポイントのマイナスを与える。 遠隔操作の場合には人体に被害はない。

格闘用

サイの目	効果
1～3	足を滑らせて転倒し、起き上がるまで相手に+20の命中修正を与える。
4～6	手を滑らせて、武器を落とす。素手のときは関係ない。
7～9	使用武器の破壊。素手戦闘のときはＭＷのダメージを受ける。
10	手を滑らせ、不幸にも武器は飛んでいき、５ｍ以内に人がいれば誰かに刺さるか、または打撃を与えるかもしれない。ランダムに決定し、普通どおり判定を続ける。素手のときは関係ない。

戦闘関係チャート

[4.0]戦闘結果チャート

サイの目	部位	SUV S	A	B	C	D	E	F	G	対物HP
02, 03	脚部									0
04, 05	腕部									
06～08	胴部									
09	頭部									
12, 13	脚部								MW	
14, 15	腕部									
16～18	胴部				LW					
19	頭部									
22, 23	脚部								HW	
24, 25	腕部									1
26～28	胴部									
29	頭部									
32, 33	脚部								MO	
34, 35	腕部									
36～38	胴部									
39	頭部									
42, 43	脚部				MW					2
44, 45	腕部									
46～48	胴部									
49	頭部	MD								
52, 53	脚部									
54, 55	腕部									
56～58	胴部									
59	頭部						MO			
62, 63	脚部									3
64, 65	腕部									
66～68	胴部									
69	頭部									
72, 73	脚部									
74, 75	腕部				HW					
76～78	胴部									
79	頭部									
82, 83	脚部									4
84, 85	腕部									
86～88	胴部	HD								
89	頭部									
92, 93	脚部									
94, 95	腕部									5
96～98	胴部									
99	頭部	HW								
102, 103	脚部			MO			K			
104, 105	腕部									6
106～108	胴部									
109	頭部									
112, 113	脚部									
114, 115	腕部									8
116～118	胴部									
119	頭部									

※出目の末尾“1”、“0”はそれぞれクリティカル、アクシデント表を見ます。

※サイボーグのMD、HDは心理チェックのないダメージ(損傷10, 20)です。

[4.0] 対物ダメージチャート

火力値	ダメージ	火力値	ダメージ
01～ 19	0	131～139	12
21～ 39	1	141～149	14
41～ 59	2	151～159	16
61～ 79	3	161～169	18
81～ 89	4	171～179	20
91～ 99	5	181～189	25
101～109	6	191～199	30
111～119	8	200以上	40
121～129	10		

※ 対物ダメージの場合、クリティカル値(ダイス目末尾が“1”)は表に当てはまるダメージの3倍ということにします。

[4.7] 損害の適用

射撃、投擲、格闘などすべての戦闘結果は以下の手順で損害を出します。

①装甲効果

命中効果が出て、その部位に装甲があれば(メカはたいてい全面にある)用途に応じて(対弾、対レーザーなど)決められた効果%ロールを行ないます。成功したら、決められたポイントを命中効果からマイナスし、戦闘結果チャートのこの数値の損傷度、ダメージが最終的に結果として導き出されます(対人はケガの度合、対物はダメージポイント)。

②1次被害

戦闘結果チャートの縦軸には最終的な命中効果を取ります。横軸のアルファベットはSUVランクです。生身の人間はC～Eのいずれか、フルボーグならS、命中した部位が生身の体でない場合(義手、義足など)もSとなります(他のアルファベットは主に人間以外の生物を表します)。

そして表で縦横を合わせた所がその部位が受けたダメージとなります。LWは軽傷、MWは中傷、HWは重傷、MOは致命傷で、Kは死亡を表します。腕部、脚部の“K”はチェックをするまでもないショック死を意味しますが、生身の手足でなければ死亡には至らないでしょうからサイバーの場合は“MO”として扱ってください。

これらの1次損傷の結果は次回から受けるダメージに影響を及ぼすもので(より死にやすくなりますが)、実際には何のペナルティもありません。しかし、GMは1次損傷効果表のイメージ欄を参考にして何らかの行動制限をPCに課すべきでしょう。

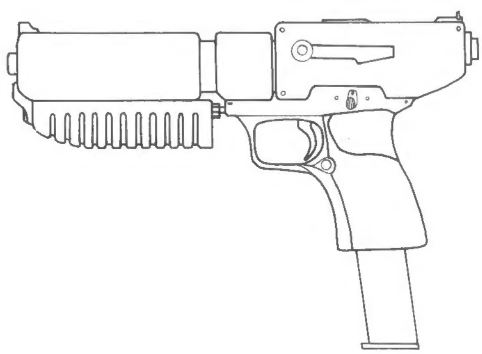
さてこのダメージ修正は次回の命中部位にかかわりなく、今まで受けたすべてのダメージ分がプラスされてしまいます。つまり、あまりひどく損傷を受け続けると最後には、か弱い少女にビンタされるだけでも死に至ることになるのです。

1次損傷効果表

部位	種別	イメージ	次ターンのダメージへの修正	要求WIL・AR
頭部	LW	出血		10
	MW	激痛	+10	15
	HW	器官の破壊	+20	20
	MO	頭蓋骨陥没	+20 毎ターン10追加 1時間以内死亡	25
胴部	LW	すり傷,出血		10
	MW	激痛	+10	15
	HW	肋骨が折れる	+20	20
	MO	内蔵破裂	+20 毎ターン10追加 1時間以内死亡	25
腕部	LW	すり傷など		8
	MW	出血,武器落下		13
	HW	骨折	+20	18
	MO	切断,血管切断	+20 毎ターン10追加 1時間以内死亡	25
脚部	LW	すり傷など		8
	MW	出血,転倒など		13
	HW	骨折	+20	18
	MO	切断,血管切断	+20 毎回10追加 3時間以内死亡	25

＊ MOの累積ダメージはさらなるダメージを受けなくとも、毎ターン10ずつダメージの修正が加わります。もちろん今度ダメージを食らうまでは一切、被害判定をする必要はありませんが、応急手当を受けなければ指定時間内に死亡します。ただしサイボーグが腕部、脚部にMOのダメージを受けたとしても、組織閉鎖を行なうので累積ダメージは1D6ターンで止まることになります。

組織閉鎖とは自動的に損傷部位の血管などを閉鎖するシステムで、生身でない義手、義足などのサイバーパーツには必ずついています。“イメージ”とは実際に目に見える症状で、GMがその場に応じて口述してください。



③2次被害

２次被害には対人と対物の２種があり、対人は心理チェック、対物では細部被害判定を行ないます。

a．心理効果(対人)

心理効果チェックは何らかの損傷を負ったなら必ず行なわねばなりません(HP制のときはチェックする必要はありません)。これは現実に肉体と精神にどんなダメージを与えたかを表します。判定の基本はWILのARロールで行ないます。

成功すれば心理ダメージはありませんが、失敗したらARに足りない数の分その効果が表れます。

使用した武器により損傷度をシフトさせるものがありますが、心理効果には影響がないので、シフト前の損傷から心理チェックを行ないます。また心理チェックのWILのARロール値を上下するものもあります。これは指示に従います。

また、サイバーリンク、ジャック＝イン中の者は痛みを感じないので、心理チェックの効果は出ません。

そして目を覚ましたら(リンク解除、ジャックアウト)そのときの損傷に応じて心理チェックを行ないます。

それぞれのAR基本値に使用された武器、弾丸などのショック値をプラスしたものでWILのARロールを行ないます。上表の数値はARに足りない数を示しています。なお、ここでは１ゾロは常にバーサークとして扱われます。

右端のノックアウト表は相手を気絶させる目的のとき使用します。ノックアウトを受けた者にバーサークはありません。もちろん射撃でノックアウトを使用してはなりません。殴るなどの行為が自然でしょう。AR基本値はLW～MOのどれかを使用することになります。ただし、実際にダメージは出ません。心理効果のみです。

また、ドラッグの常用者はバーサーク値が２ゾロ、３ゾロと増える場合があります。

この心理チェックは戦闘以外でもPCがプレイ中、心理的ショックを受けたときなどにも使用してみてください。

b．細部被害判定(対メカニック)

１D10ロールをして各メカニックの細部判定表に従い決定。

心理効果表

種別	LW	MW	HW	MO	ノックアウト
WIL・AR基本値*	10/8	15/13	20/18	25/25	
焦り	1~3	1~3	1~3	1~3	1
混乱	4~6	4~6	4~6	4~6	2
恐怖	7~9	7~9	7~9	7~9	3,4
気絶	–	10~12	10~12	10~12	5~15
ショック死	–	–	13~15	13~15	–

*斜線左は頭・胴部の、右は腕・脚部のARロール基本値。

結果説明：焦り：１D４ターン間、基本命中率－10%。

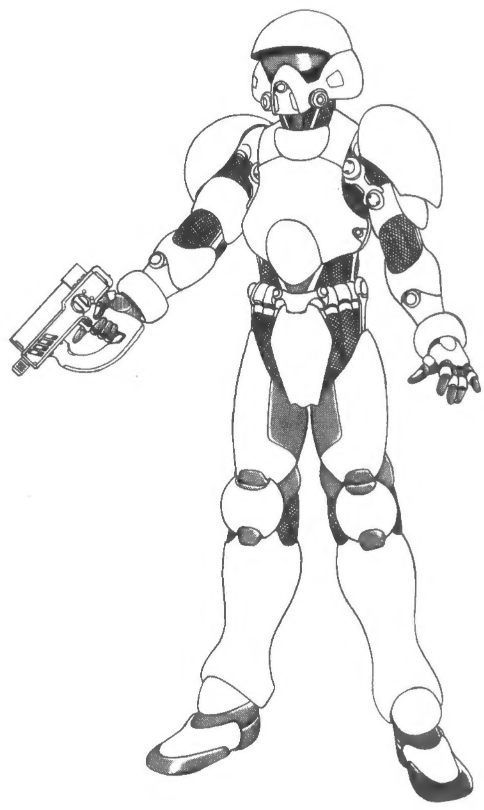
混乱：１D４ターン間、基本命中率－50%。

恐怖：１D４ターン間、攻撃不可。激痛に耐えている。逃走、脱出してもよい。

気絶：普通、少なくとも10＋１D10ターン間は目を覚まさない。

ショック死：耐え難い衝撃が心臓を停止させた。あるいは体内の血液が急激に移動し、脳死したのか。

バーサーク：以後１D10ターンの間、気絶以外の心理効果を受けない。単独では逃走不可。無防備に攻撃する。相手に命中＋20%を与え、自らの格闘基本値は倍にする。回避、受け行動は行なえない。



[8.1] 武器チャート

武器チャートの見方

火力：出目に足すダメージ追加値。２つ数字があるものは、はずれても周囲に効果がある可能性を表す([4.3]③参照)。

ENC／HP：ENCは重さとかさばり度を表し、HPは耐久力を表す。

発射方式：S；シングルまたはセミオート。狙撃はこの方式でのみ行なう。B；バースト。B２なら２回命中ダイスを振り、結果の良い方を選ぶことができる。A；フルオート。１目標を規定数(A３なら１ターンに３回)まで判定するか、規定数までの目標を１回ずつ判定するかは自由だが、目標が１増えるごとに命中率−10%を受ける。

回数：何ターン撃ち続けられるかを表す。15／７／４ならシングルで15ターン、バーストで７ターン、オートで４ターンということ。

距離修正：投擲は20または50mまで、ピストル・SMGは50m、ライフルは100m、重火器は200m、搭載火器は1000mの射程がある。

追加被害：対人の損傷度を何ランクか大きくするものと、心理チェックのダイス目を±するものと２種ある(例：シフト１　LW→MWにする)。

実質効果：○　効果あり。
△　装甲チェックに成功するとノーダメージ。
×　効果がまったくない。
◎　装甲効果が得られない。

限界ダメージ：その武器が出しうる最大限の対物ダメージポイント。

[8.1.1] 武器Ⅰ類(ピストル・サブマシンガン類)

名称	火力	ENC / HP	発射方式	回数	距離修正			追加被害	価　格	実質効果		限界ダメージ
					0～5	6～20	21～50			対人	対物	
デリンジャー	−10	1／1	S	2	−10	−40	−		20	○	△	15
.22 Cal カートレス	0	2／1	S	3	+10	0	−40	心+3	50	○	△	15
9㎜カートレス	10	3／1	S／B2	5／3	0	−10	−30		100	○	△	15
9㎜ボディ	10	1／1	S	3	+10	0	−30		100	○	△	15
.45 Cal カートレス	20	4／1	S／B2	4／2	−20	−40	−60		500	○	△	15
.357マグナム	20	3／1	S／(B2)*	2／1	0	−20	−40		200	○	△	15
.44マグナム	30	4／1	S／(B2)*	2／1	−20	−30	−50	心−3	300	○	△	15
.44マグナムオート	30	5／1	S／B2	4／2	−30	−50	−70	心−3	500	○	△	15
.22 Cal ブラスター	10	3／1	B3	3	+20	0	0		3,000	○	△	15
短針銃	80	2／1	S	2	+40	−	−	シフト1	1,000	○	△	15
テイザー	100	2／1	S	1	+60	−	−	解説	800	◎	×	15
9㎜ SMG	10	5／1	B2／A3	5／3	+40	+20	0		500	○	△	15
.45 Cal SMG	20	4／1	B2／A3	4／2	+30	0	0		400	○	△	15
ソニックガン	60	4／1	S	1	+60	−	−	解説	1,200	◎	×	15

＊〈小火器〉が50%以上の熟練者のみ可能

テイザー：ダメージを出したら肉体損傷を無視して心理チェックだけを行なう(装甲も無視)。"K"のときも"HW"で心理チェックを行なう。

ソニックガン：対人のみ有効。使用者の正面90°幅で５m以内の範囲の全員に１回ずつチェックを行なう。装甲、防具を無視でき、建物内の個室などの狭い所で使用したらその場にいるすべての人間(使用者も含む)にダメージを与える。このとき、建物も一部崩れるかも知れない。

[8.1.2] 武器Ⅱ類(ライフル・ショットガン類)

名称	火力	ENC / HP	発射方式	回数	距離修正				追加被害	価　格	実質効果		限界ダメージ
					1～10	11～20	21～50	51～100			対人	対物	
5.56㎜オート	10	6／1	S／B2／A3	15/7/4	+20	0	−10	−30	心+2	800	○	△	15
7.62㎜アサルト	20	7／1	B2	6	+10	0	−30	−80		500	○	△	15
スナイパーライフル	−10	7／1	S	5	0	−10	−20	−20		450	○	△	15
フレシェットライフル	0	5／1	B2／A3	9／4	+30	0	0	−20	シフト1	1,200	○	△	15
12G ショットガン	75／35	6／1	S	3	+30	−	−	−	爆発物	400	○	△	15
オートショットガン	75／35	7／1	S*	10	+40	−	−	−	爆発物	800	○	△	15
レーザーライフル	40	6／1	S／B3／A4	20/10/5	+30	+10	0	0		10,000	○	△	20
低反動 AP ガン	80	5／1	S	2	−40	−60	−	−	シフト2	400	○	○	40+

＊命中判定を２回できる。

[8.1.3] 武器Ⅲ類(重火器)

名称	火力	ENC／HP	発射方式	回数	距離修正				追加被害	価　格	実質効果		限界ダメージ
					1〜20	21〜50	51〜100	101〜200			対人	対物	
7.62㎜ LMG	30	12／2	A5	7	+50	+30	0	−60		2,000	○	△	20
12.7㎜ HMG	50	30／2	A6	10	+40	+30	0	−30	心−3,シフト1	5,000	○	△	20
20㎜サイボーグライフル	70	20／2	B2／A4	4／2	+10	0	−20	−	心−3,シフト2	3,000	○	○	20
火炎放射器	95	10／1	S	4	0	−60	−	−	解説	400	○	×	15
AT ライフル	90	15／2	S	10	0	−30	−80	−	シフト2	1,200	○	○	20
ソリッドシューター		8／1	S	6	0	−30	−50	−100		1,000	解説		
ライフルグレネード	85/45	3／1	S	1	0	−40	−60	−	爆発物	50	○	×	15
ネット砲		20／3	S	3	0	−	−	−	解説	2,500	解説		

※ライフルグレネードはメカに搭載できない。

火炎放射器：火炎放射器は目標までの線上にあるすべての可燃物に、すべてそのダメージを与えることができる。爆発物と同じく、火力95は全身に対して与える固定ダメージである。ただし、人間以外のフルボーグ、メカなどへはせいぜいセンサー類へいくばくか程度のダメージしか与えられないだろう。火力は高いが発射速度は遅いので距離があいていれば避けるのは簡単だろう。また、火炎放射器使用中にそのタンクにダメージをくらうと爆発し、使用者が火ダルマになることがある。

ソリッドシューター：弾種を選べる。

①**グレネード弾**：火力85／45の固定ダメージの爆発物を撃ち出す。主に対人用。(対人○／対物△／限界ダメージ12)

②**AT弾**：高熱のテルミット弾で、火力を100とする。主に対物用。(対人○／対物○／限界ダメージ20)

③**ガス弾**：催涙、催眠の２種のガスがあり、命中した場所を中心として５ｍの範囲に１ターンだけ各々の効果がある。対象はWIL 15または25のARロールのチェックをしなければならない。(対人○／対物×／限界ダメージなし)

④**スモーク弾**：味方に向けて撃ち、サポートするものである。効果はCSDと同じ。(対人×／対物×／限界ダメージなし)

⑤**信号弾**：空に向けて撃てば信号弾となる。(対人×／対物×／限界ダメージなし)

⑥**フラッシュボム弾**：１ターンの間強烈な光を発する。夜間に使用すれば、まともにそれを見たものは１Ｄ６ターンの間行動不能になり、スターライトスコープなどは壊れるであろう。また、各種光学センサーも無事ではいられない(１Ｄ６ターンは使用不可)。(対人○／対物○／限界ダメージなし)

ネット砲：５ｍ四方のネットをガスで撃ち出すもので、命中した相手はSTのAR 20に成功しないかぎり、身動きがとれない。場合によってはメカにも効果がある。

[8.1.4] 武器チャートⅣ類(搭載火器)

名称	火力	ENC／HP	発射方式	回数	距離修正				追加被害	価　格	実質効果		限界ダメージ
					1〜50	51〜200	201〜500	501〜1000			対人	対物	
ATM ランチャー	200	13／2	S	1	−	+60	+80	+60		15,000	×	○	40+
SAM ランチャー	150	10／2	S	1	−	+80	+40	+20		15,000	×	○	40+
7.62㎜ミニガン	30	20／2	A6	12	+70	+30	−	−		10,000	○	△	20
30㎜機関砲	100	45／2	A4	14	+20	0	−30	−50		60,000	○	○	30
20㎜バルカン	70	60／3	A9	20	+90	+50	+30	0		40,000	○	○	30
30㎜ビームキャノン	150	30／2	S	10	0	0	−10	−		380,000	○	○	40+
10㎜パルスレーザー	90	20／2	A7	15	+60	+40	+10	−		200,000	○	○	40+
ガン・ランチャー	解説	200／4	S	×	−	0	−30	−60		40,000	解説		
ゴム・スタンガン	45	100／3	S	×	+90	−	−	−	解説	8,000	○	×	6
203㎜ロケットパック	145	20／3	(S)	(1)	−	−30	−80	−	解説	5,000	○	○	40+
90㎜ロケットポッド	95	180／5	(S12)	(12)	−40	−80	−	−	解説	20,000	○	○	15
120㎜無反動砲	120	25／2	S	1	−40	−70	−	−		7,000	×	○	40+

ATM，SAM：注意点

① ロックオンの必要から発射前１ターンは目標を捉え、発射準備をしなくてはならない。

② 誘導弾なので対人(人間、サイボーグ)には使用できない。ATMは地上メカ、SAMは空中メカにのみ有効。

③ 独自のセンサーシステムを使用するので、命中判定時に個人スキル、レーダーポッド以外のセンサーをプラスしてはならない。

④ 細部命中判定をする必要はなく必ず本体に命中する。

ガン・ランチャー：重量はひどく重いが、対人、対物２種のロケット弾を発射できる。口径は200㎜くらいである。当然自動装填式である。

① **グレネードロケット弾(対人用)**：爆発物(火力：95／75)だが、火力95の中心部は直径10m、最大効果半径は30m以上になるため、MV３以下の相手には必ず命中するものとする(そういうときは命中率100%とし、アクシデント目が出たかどうかだけチェックすること)。
(対人○／対物△／限界ダメージ15)

② **ATロケット弾(対物用)**：火力200とする。(対人×／対物○／限界ダメージ40+)

ゴム・スタンガン：直径10mの範囲にゴム弾を撒き散らす。火力は45の固定ダメージで、全身にダメージを与える(サイボーグを含む対人のみ有効)。

203㎜ロケットパック：望むなら、１ターン中に搭載してあるすべてのロケットを発射してもよい。目標数はそのロケットの操作をした人数分まで。つまり３人で数本のロケットを操作したなら最大３つまでの目標を自由に狙える。火力は固定ダメージだが、周囲へのダメージはない。

90㎜ロケットポッド：箱型の発射器に12発のロケット弾が収納してある。203㎜ロケットと同じく、12発すべてを１ターンに射ってもよい。ただし、これは一箱に付き１目標しか狙うことはできない。同じく被害は固定ダメージで周囲へはダメージを与えない。

[8.1.5] 武器Ⅴ類(投擲)

名称	火力	ENC / HP	発射方式	回数	射程(m)	価格	実質効果表		限界ダメージ
							対人	対物	
手榴弾	85/45	1/1	S	1	20~50	5	○	×	15
スタングレネード	解説	1/1	S	1	20~50	100	○	×	−
ブロウガン	−20	3/1	S	1	10	(2)	○	×	15
スペツナズナイフ	7	1/1	S	1	10	5	○	×	15
レザーディスク	4	2/1	S	1	10	8	○	×	15
AP ボウ	75/15	6/1	S	1	40	50	○	○	9
ボウガン	−10	4/1	S	7	20	30	○	×	10
スリング	−20	3/1	S	1	10	10	○	×	10

スタングレネード：命中させたら、不意討ち欄でＡＲ20の心理チェックのみを行なう。また爆発物と同じく、命中しなくても、出目が最終命中率の倍以内ならＡＲ10で判定できる。ただしし室内で使用したならその部屋にいた全員がＡＲ20でチェックしなければならない。フルボーグ、メカニック、知覚系をサイバー化(ＰＥＲを強化してあるもの)したハーフボーグ、オートプロテクターなどにはまったく効果がない。

※　投擲武器は射程が決まっているが、命中修正は一切ない。

※　その他格闘用武器や、花瓶、机なども状況が許せば投げて相手に命中すればダメージを与えられる。火力は規定されている火力またはＥＮＣがそれに相当する。

[8.1.6] 武器Ⅵ類(格闘用武器)

名称	火力	ENC	追加被害	価格	スキル	実質効果		限界ダメージ
						対人	対物	
アイアンナックル・バグナク	3	1		5	〈素手戦闘〉	○	×	40+
ポケットナイフ	3	1		1	〈ナイフ〉	○	×	15
コンバットナイフ	5	1		50	〈ナイフ〉	○	×	15
ボウイナイフ	4	1		30	〈ナイフ〉	○	×	15
単分子ナイフ	12	1	シフト1	3,000	〈ナイフ〉	○	△	15
蛮刀・山刀	7	3		300	〈ナイフ〉	○	×	15
シミター	9	4		600	〈大型武器〉	○	×	15
フォイル	6	3		200	〈大型武器〉	○	×	15
日本刀	30	7	シフト1, 心＋3	30,000	〈大型武器〉	○	×	15
レーザーブレード	60	5	心－3	50,000	〈大型武器〉	○	○	20
高周波ブレード	50	7	心＋2	20,000	〈大型武器〉	○	○	20
斧・ナタ	10	4	心－2	30	〈大型武器〉	○	×	15
鉄棒	4~10	4~8		0	〈大型武器〉	○	×	15
警棒	2~4	2~3		10~20	〈大型武器〉	○	×	15
スタンスティック	0	2	心－8	300	〈大型武器〉	○	×	15
棒類	4~10	4~8		0	〈大型武器〉	○	×	15
チェインソー	40	8	心－10	500	〈特殊武器〉	○	×	15
大ばさみ	30	6	心－6	200	〈特殊武器〉	○	×	15
大型ドリル	35	8	心－6	300	〈特殊武器〉	○	×	15
モータツール・アイスピック	5	1		50	〈特殊武器〉	○	×	15
ワイヤー	5	1		0	〈特殊武器〉	○	×	15
単分子ワイヤー	20	1		1,000	〈特殊武器〉	○	×	15
チェーン	7	2		0	〈特殊武器〉	○	×	15
パイルバンカー	100	7	シフト2	800	〈特殊武器〉	○	○	40+

コンバットナイフ：ライフルの銃剣としても使える。この場合は、〈大型武器〉で使う。

[8.1.7] 武器Ⅶ類(爆弾)

名称	火力	ENC / HP	価格	実質効果		限界ダメージ
				対人	対物	
指向性対人地雷	125	6/1	400	○	△	9
対戦車地雷	105	7/1	100	×	◎	18
吸着地雷	75	3/1	10	×	○	9
各種爆薬				○	○	

[8.1.8] 弾薬

各種弾薬チャート

名称	重量	価格	弾数
デリンジャー用	1	1	10
.22 Cal 用	1	2	1マガジン
9㎜カートレス用	1	3	1マガジン
9㎜ボディ用	1	2	1マガジン
.45 Cal カートレス用	1	3	1マガジン
.357マグナム用	1	1	6：スピードローダー付き
.44マグナム用	1	2	6：スピードローダー付き
.22 Cal ブラスター用	1	100	1マガジン
短針銃用ショットシェル	1	10	1
9㎜ SMG 用	1	5	1マガジン
.45 CalSMG 用	1	4	1マガジン
5.56㎜ライフル用	2	10	1マガジン
7.62㎜ライフル用	2	8	1マガジン
スナイパーライフル用	1	5	10
フレシェットライフル用	1	13	1マガジン
12 G ショットガン用	2	2	10
オートショット用	3	3	1マガジン
レーザーライフル用	1	1,000	1マガジン
AP ガン、AT ライフル共用	3	50	10
7.62㎜ LMG 用	4	120	1マガジン
12.7㎜ HMG 用	6	150	1マガジン
20㎜サイボーグライフル用	4	300	1マガジン
火炎放射器用タンク	6	10	タンク1本*
ネット砲用シェル	3	40	1
ソリッドシューター用	1	20	どれでも1発
ライフルグレネード用	1	10	1
ATM	8	10,000	ミサイル1本*
SAM	6	8,000	ミサイル1本*
7.62㎜ミニガン用	8	1,200	1ベルト
30㎜機関砲用	10	2,200	1ベルト
20㎜バルカン砲用	15	3,500	1ベルト
30㎜ビームキャノン用	6	8,500	10発分パック
ガンランチャー用：			
グレネードロケット弾	6	500	弾1発
AT ロケット弾	6	1,000	弾1発
ゴムスタンガン用	20	100	5発分パック
203㎜ロケット弾	15	2,000	ロケット弾1発
90㎜ロケット弾	4	50	ロケット弾1発
120㎜徹甲弾	5	1,000	弾1発
ブロウガン用アロー	1	2	10
AP ボウ用アロー	2	30	1
スリング用ブレット	2	5	100発
ボウガン用アロー	2	10	10本
パイルバンカー用カートリッジ	2	5	1
充電用バッテリー	10	200	─ *
10㎜パルスレーザー用バッテリー	5	5,000	15回分パック
レーザーブレード、高周波ブレード用	4	3,000	倍のターン数使用可能になる。
アダプターバッテリー			使い捨て。

戦闘時の弾薬およびマガジン交換は1ターン。

*印は戦闘中の交換は不可。

特殊弾

9㎜口径以上の銃器は次の特殊弾を使用できる。

ペイント弾：ダメージなし。様々な色、匂いを発する。弾価格はそのまま。

テフロン弾：火力値倍。弾価格は10倍。

シルバーチップ弾：心理効果の際 AR－8。弾価格は10倍。

曳光弾入り：命中率＋10%。弾価格は2倍。

麻酔弾：銃口に取りつけてS射で撃ち出すこと。人間なら1分くらいで眠りにおちる。1発$30。

[8.2] 防具

名称	ENC	効果値	効果個所	対効果	価格
ファイバーシャツ*1	1	A20/70 %	胴，腕	火，弾，レーザー	50
ジャンプスーツ*2	1	A10/90 %	胴，腕，脚	弾，レーザー，放射能	100
防弾ジャケット	2	A30/60 %	胴	弾	200
ボディアーマー	4	A40/70 %	胴	弾	500
マグネットアーマーシステム*3	1	A100/80 %	全身	弾，レーザー	80,000
ファイバーヘルメット	1	A50/60 %	頭部	弾，レーザー	150

*1　この上に重ね着が可能。

*2　この上に重ね着が可能。

*3　身体の各部分に磁力発生システムを取り付けて、レーザー光線さえ曲げ反らしてしまうもの。上に何も着けてはならない。

オートプロテクター

名称	重量	STR	REF	装甲	特殊装備	価格($)
コマンドウ	8	+7	+3	A60/60%	サイバー IR ビジョン、サイバーレーザーサイト(+20)	10,000
ハイブリット	7	+5	±0	A40/70%	サイバーレーザーサイト(+20)	6,000
ハードボーラー	10	+10	−2	A80/60%	サイバー IR ビジョン	8,000
ワイアードギア	5	±0	+8	A30/40%	片手格闘用クロー	7,000

※　重量は着用時の力学的張力を表す。STR がこれに足りないものは着用したとしてもプロテクターの動力についていけず、1歩も動くことはできない。オートプロテクターを着用しているときには、他の防具は使えない。

[8.3] センサー類

名称	ENC	有効範囲	命中率効果	無効化	価格($)
狙撃スコープ	0	ピストル50、ライフル100m	+30	なし	500
レーザーサイト	0	100m	+20	なし	1,500
ノクトビジョン	1	200m(夜間)	ペナルティ無効	フレア	2,000
IR ビジョン	1	80m(夜間)	ペナルティ無効	フレア	700

命中率を増やすセンサーは重複して使うことはできない。

無効化：相手がこれらの装備を使用したとき、使いものにならなくなる。

追加：.44 オートマグ　ENC：1　価格：4　弾数：12

コンピューター

[6.2] ネットワークリスト

ネット名	パスワード情報料(目安)	侵入に要するWILの消費量
メジャーネット(基本探知率 150%)		
ワールドセンス＝ネット	80	6
ＫＤＫ(国際電脳空間)	120	10
中華電脳通信	50	3
タスケーブル	60	5
ユーロネット	90	8
デジタルサット	100	6
ローカルネット(基本探知率 100%)		
ＡＬＴＯＳ	80	5
ハンナムネットワーク	100	7
帝都電脳網	80	6
オールアフリカンリサーチ	100	9
ヨーロピアンコミニケーションズ	70	6
グローバルウェブ	60	4
ユニバーサルコモンズ	70	5
アトランティックオールラウンド	90	8
ＵＫＥ	30	7
インディアンスペース	40	2
インディーズネット(基本探知率 50%)		
世界各地のインディーズネット	0	0

[6.3.2.2] アシストソフトチャート
ウェポンソフトチャート
(＋Ｘは追加ダメージ、＋%は命中率プラス)

ソフトネーム	使用可能ネット	効果		価格
ショートソード	ＡＬＴＯＳ	＋３		1,000
ブロードソード	ＡＬＴＯＳ	＋４		3,000
グレートソード	ＡＬＴＯＳ	＋７		10,000
バトルアクス	ＡＬＴＯＳ	＋６		6,000
ハルバート	ＡＬＴＯＳ	＋５	+20%	9,000
スピア	ＡＬＴＯＳ	＋４	+10%	6,000
エクスカリバー	ＡＬＴＯＳ	+12		40,000
ムラナマブレード	両方	+10	+30%	60,000
ナイフ	両方	＋２		500
サーベル	両方	＋２	+20%	4,000
フォイル	両方	＋２	+40%	6,000
シミター	両方	＋４		3,000
メイス(または棍棒)	両方	＋３		2,000
鞭	両方	＋３	+20%	5,000

アーマーソフトチャート

ソフトネーム	使用可能ネット	防御ポイント	価格
ローブ	ＡＬＴＯＳ	1	1,000
チェーンメイル	ＡＬＴＯＳ	5	8,000
ブラストプレート	ＡＬＴＯＳ	3	5,000
プレートメイル	ＡＬＴＯＳ	8	20,000
シールド(Ｓ)	ＡＬＴＯＳ	1	1,000
シールド(Ｍ)	ＡＬＴＯＳ	3	5,000
シールド(Ｌ)	ＡＬＴＯＳ	5	10,000
ヘルメット	両方	1	2,000
レザークロス	両方	3	3,000
防弾チョッキ	パンナム	5	6,000

マジックソフトチャート(マジックソフトはＡＬＴＯＳでのみ使用可能。マジックソフトのサイバーイメージは水晶玉)

ソフトネーム	効果	使用回数	価格
ファイアオーブ	１体に１Ｄ６ダメージ.	10	2,000
アイスオーブ	１体を１Ｄ６ターン凍らせる.チェックなしで突破してもよい.	3	14,000
エレキオーブ	敵全員に１Ｄ10ダメージ.	2	10,000
フラッシュオーブ	戦闘ターン中、敵全員のイメージファイト値を半減する.	3	10,000
アトミックオーブ	１体に40ダメージ.	1	12,000
サイレントオーブ	戦闘に参加している全員のマジックを封じる.	4	5,000
ドレインオーブ	１体から１Ｄ10のＨＰを奪い使用者のＨＰを回復する.	3	8,000
テレポートオーブ	戦闘時以外にパーティ全員をコモン・スペースにテレポートさせる.	2	10,000

ガンソフトチャート(ガンソフトはパンナムでのみ使用可能)

ソフトネーム	効果(ダメージ)	使用回数	価格
リボルバー拳銃	5	6	2,000
オート拳銃	4	8	4,000
ライフル	6	5	6,000
ショットガン	敵3体に4	6	5,000
トミーガン	敵全員に4または1体に10	10	10,000
ガスバーナー	敵3体に6または1体に20	3	10,000
手榴弾	8	1	2,000

[6.2.2] ジャック＝イン／サイバーリンク必須アイテム

名称	ＥＮＣ	価格($)
パーソナルデッキ	4	50
衛星無線機	6	500
ジャック＝イン用インターフェイス	4	1,000
サイバーリンク用インターフェイス	8	20,000
Ｂ級ＡＩ	3	20,000
ネットワークアシストヘルメット(有線式)	2	3,000

アラクネMk.1　ＥＮＣ　1

ジャック＝イン／サイバーリンク端子１本。10ｍくらいなら自力移動可。サイバーイメージは女の顔をした巨大グモ。

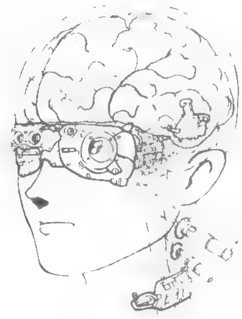
サイバースペースでの能力値：ＨＰ20　イメージファイト60%　ダメージ５　防御点３ポイント　転移、システム・ジャック機能はないが捜査官の消費するＷＩＬを肩代りできる。サイバースペースでＨＰが０になると現実に本体も故障するが、０になる前にジャック＝アウトすれば瞬時にＨＰは全快する。

[6.3.2.4] ウィルスソフト・チャート

名称	効果	価格($)
ゾンビー	レベル1(ダメージ1のモンスター)のモンスターをすべて倒しておく.基本成功率30%.	20,000
スケルトン	最初に出会うであろうプロテクションモンスター(決定はGMがする)を倒しておく.基本成功率50%.	10,000
イビルアイ	目標のデータバンクに潜むプロテクションの種類を知ることができる(GMの裁量によりすべてを明かす必要はない).基本成功率40%.	30,000
グール	すべてのモンスターのHPを1減らす.基本成功率25%.	60,000
ゴースト	すべてのモンスターの命中率を20%減らす.基本成功率10%.	60,000
バンパイア	データバンク中枢部を破壊する.基本成功率20%.	100,000
デス	データバンクのすべてを消滅させる.基本成功率20%.	200,000

[6.3.2.5] サイバースペース死亡チャート

1~4	5~7	8,9	0
強烈なショック	発狂	脳死	ホワイト・アウト



[6.4.1] プロテクション
プロテクションチャート(ALTOS用)

ソフトネーム	命中率	ダメージ	HP	防御ポイント	タイプ	特殊能力
レベル1						
アナコンダ	30%	2	3	0	固定	なし.
スライム	30%	2	10	0	固定	なし.
コボルト	20%	3	5	0	固定	3体で出現.
ゴブリン	30%	2	6	1	固定	3体で出現.
オーク	40%	3	7	1	移動	なし.
レベル2						
ジャイアントラット	20%	4	9	0	固定	なし.
ハーピー	30%	3	6	0	移動	なし.
ワーウルフ	30%	7	15	0	固定	ウェポンソフトが効かない.
バンシー	10%	1	9	0	移動	1ターン目はAHPに通報する.
ピクシー	80%	0	1	0	固定	攻撃が命中するとイメージファイトが半減される.
ナイトメア	40%	0	7	2	固定	攻撃が命中するとソフト1つを盗まれる(破壊される).
レベル3						
デーモン	80%	9	18	5	固定	倒されるとAHPに通報する.
ミノタウロス	70%	13	25	5	固定	なし.
トロール	60%	10	30	4	移動	毎戦闘ターンに1HP回復.
マンティコア	60%	9	15	3	固定	なし.
エヴィルマージ	20%	0	8	0	固定	攻撃が命中するとその者はコモン・スペースへテレポートされる.

プロテクションチャート(パンナム用)

ソフトネーム	命中率	ダメージ	HP	防御ポイント	タイプ	特殊能力
レベル1						
ルナティック	20%	2	6	0	固定	なし.
ディープ・パーソン	30%	3	7	0	固定	3体で出現.
リザードマン	40%	5	12	3	移動	攻撃はガンソフト扱い.
グレムリン	30%	4	5	0	固定	3体で出現.
ウィルオーウィスプ	20%	2	4	0	移動	3体で出現.
レベル2						
フレッシュゴーレム	40%	6	17	0	固定	なし.
ゴーント	30%	4	10	1	移動	逃走した者を追いかけられる.
ビアーキ	40%	6	13	1	移動	なし.
チョンチョン	90%	0	8	0	固定	命中したら次のターン攻撃できなくなる.
ムーンビートル	40%	5	9	0	固定	ガンソフトが効かない.
レベル3						
ニゴラス・シーブ	60%	7	20	0	固定	ガンソフトが効かない.
クトニアン	40%	10	30	3	固定	倒されるとAHPに通報する.
ウェンディコ	50%	8	25	5	移動	なし.
ショゴム	60%	20	35	0	固定	侵入者全員に1回ずつ攻撃を行なう.ガンソフトは効かない.

[8,3] サイバーパーツ

サイバーパーツチャート

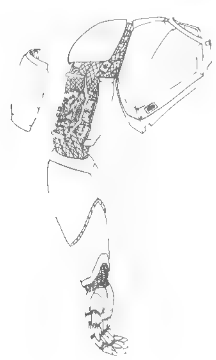
部所／名称	価格($)	効果
片目		
サイバーアイ	2,000	手持ち武器の射撃命中判定時に＋20できる.
サイバーレーザーサイト	5,000	手持ち武器の射撃命中判定時に＋40できる.
サイバー狙撃サイト	700	手持ち武器の狙撃命中判定時に＋50できる.
サイバーＩＲビジョン	400	夜間戦闘ペナルティを受けない.コンバットシェルにも装着可(上の３つも同様).
目,耳		
各種知覚センサー	3,000～18,000	ＰＥＲを３～18上げる.能力値の上限を超えると望遠鏡の効果も出る.
脳		
バイオメモリー手術	1回10,000	脳の増量.手術１回につきＩＮＴとＥＤＵを１Ｄ３上昇させる.
サイバーリンク／ジャック＝イン端子取りつけ手術	1本1,000	コンピュータールール参照.
腕,脚		
サイバーアーム	1本1,000	ＳＵＶ：Ｓ.
ハードクラッシャー	1,000	義手部にショットガンシステムを仕込む.
ハードパンチャー	1,000	義手部に低反動ＡＰガンを仕込む.
格闘用クロー	1本500	義手部に付ける火力＋12の特殊合金製の折り畳み式クロー.素手戦闘に使用.
サイバーレッグ	1本2,000	ＳＵＶ：Ｓ.太ももにＥＮＣ３までの物を収納可.
ブースター・レッグ	2本1組10,000	高圧ガスで10ｍジャンプ,50ｍからの着地可.使用する場合空中機動が必要.
強化人工神経	3,000～18,000	ＲＥＦを３～18上げる.
強化人工筋肉	3,000～18,000	ＳＴＲを３～18上げる.
ＣＳＳ	1本5,000	物陰から相手をのぞけるカメラアーム.コンバットシェルにも装備可能.
体表など		
メタルスキン(Ａ)	1部4,000	サイバーパーツの上に付ける装甲(Ａ60／80%).
メタルスキン(Ｂ)	1部3,000	サイバーパーツの上に付ける装甲(Ａ40／60%).
メタルスキン(Ｃ)	1部1,000	サイバーパーツの上に付ける装甲(Ａ20／40%).
特殊繊維皮膚	全身5,000	電気,熱を通さない.
サイバーボディ	2,000	ＳＵＶ：Ｓ(スタイルが良くなる).
サイバーヘッド	1,000	ＳＵＶ：Ｓ(美形になれる).
器官		
ドラッグスタビライザー	1,000	グリーンオニオン,イエローストーム,カミカゼを戦闘の前に自動的に体内に放出する.
セイフティラング	1,000	あらゆる毒ガス,細菌から呼吸機能を守る.ガスマスクを内蔵するようなもの.
スーパーストマック	500	有機物なら何でも消化する.
スポーツ心臓	5,000	ＳＵＶを１レベル上げる.
アイアンレバー	500	酒に強くなり,健康に過ごせる.

[7.5] 制式フルボーグ

名称	STR	REF	PER	HP	装甲／%	リンゲル液	価格
戦闘型							
キュクロプス	35	+18	+15	35	A80／70%	1月	2,500,000
甲人III型	25	±0	±0	25	なし	1週	20,000
ネッガー	40	+10	+10	35	A70／80%	3週	1,200,000
ユーロボーグM	30	+5	+3	30	A50／60%	2週	200,000
特殊							
ワイルドアイ	15	±0	+30	9	なし	2週	800,000
カメレオン	17	±0	±0	13	なし	1月	500,000
バイパー	22	+3	+5	20	なし	2月	100,000

フルボーグは市販品ではないので一般に高価です。ＳＵＶランクはすべて“Ｓ”。

装甲：全身の対弾装甲値
リンゲル液：ケミカルリンゲル液交換時間



◆メカニック　シート

形式	タイプ	名称・愛称
能力値	荷重制限	メカニックスケッチ
MV REF HP	兵装・装甲： 貨物・乗客： 乗員数：　　　　名	
ダメージ		

装甲板			装甲材質
全面一律：A	／	%	[　　　　]
前・側面：A	／	%	[　　　　]
後面　：A	／	%	[　　　　]
上面　：A	／	%	[　　　　]

細部命中表

サイの目	命中個所

搭載貨物、その他搭載物

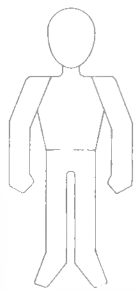
搭載兵装早見表

名称	火力／効果	ENC／HP	方式	回数	距離修正	追加被害	残弾数など
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		

名前：	クラス：	ランク：	性別：	年齢：

能力値(ボーナス)	チェック
STR ： (　)	
REF ： (　)	
DEX ： (　)	
INT ： (　)	
EDU ： (　)	
PER ： (　)	
SYM ： (　)	
WIL ： (　)	
LUC ：	
HP ：	
SUV ：	

部位別サイバー化状況　SUV



部位	SUV
頭部	
左腕	
右腕	
胴・体内	
脚部	

サイバー化、ドラックによる能力値の上昇		
	STR ＋	PER ＋
	REF ＋	WIL ＋
	INT ＋	HP ＋
	EDU ＋	SUV ：

スキル名	修正	%	チェック	スキル名	修正	%	チェック
1 公用語(50)	EDU			27 サバイバル	WIL+INT		
2 言語学	EDU			28 応急手当	DEX		
3 大型メカニクス	EDU+INT			29 偽装・カモフラージュ	EDU		
4 精密メカニクス	EDU+INT			30 戦略・戦術指揮	EDU+INT		
5 素材工学	EDU+INT			31 ブービートラップ	DEX+INT		
6 建設土木工学	EDU+INT			32 爆発物	DEX+PER		
7 生物学	EDU			33 空中・0G機動	REF+DEX		
8 薬学	EDU			34 ストーキング	REF+DEX		
9 医学	EDU+DEX			35 小火器(Ⅰ、Ⅱ類)	DEX+PER		
10 精神医学	SYM+WIL			36 狙撃	DEX+PER		
11 天文学	EDU			37 重火器(Ⅲ類)	PER+EDU		
12 化学	EDU			38 搭載火器(Ⅳ類)	EDU		
13 鑑定	PER			39 投擲(20)	DEX+STR		
14 写真・映像	PER			40 素手戦闘	REF+DEX		
15 偽造	DEX			41 ナイフコンバット	REF+DEX		
16 スリ	REF+DEX			42 大型武器	REF+DEX		
17 誘惑	SYM+X			43 格闘回避(30：上限70)	REF+DEX		
18 土地カン	PER			44 特殊武器	REF+DEX		
19 万能	－　－			45 アクセス(100)	INT+EDU		
20 変装	DEX			46 エレクトロニクス	INT+EDU		
21 拷問・尋問	WIL+PER			47 ソフトプログラム	INT+EDU		
22 暗号・信号	EDU+INT			48 イメージファイト	INT+EDU		
23 地上車全般	DEX+REF						
24 大型艦ナビゲート	EDU						
25 小型艇ナビゲート	DEX+REF						
26 コンバットシェル	DEX+REF						

キャラクタースケッチ

プロフィール

使用武器早見表

名称	火力/効果	ENC / HP	方式	回数	距離／距離修正	追加被害	残弾数など
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		
					・　・　・		

主要所持品　各種アイテム類

武器、防具、弾薬

サイバーリンク／ジャック＝イン：　本

ドラッグ使用回数：

バーサーク値：

中毒症：

所持金（ドル）：

借金（ドル）：

MEMO：

METAL HEAD FRONTIER 2150

◆NPC·ミュータント 記録シート

スケッチ	MV：	REF：	SUV/HP：
	WIL修正値：	(白兵)攻撃力	
	追加被害：		
	防具または装甲：		
	使用武器など：		
プロフィールまたは生態：			

METAL HEAD FRONTIER 2150

◆NPC·ミュータント 記録シート

スケッチ	MV：	REF：	SUV/HP：
	WIL修正値：	(白兵)攻撃力	
	追加被害：		
	防具または装甲：		
	使用武器など：		
プロフィールまたは生態：			

のりしろ												

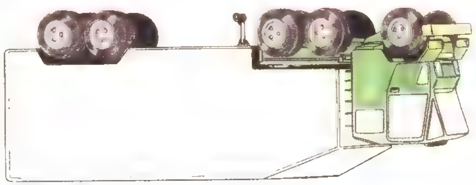
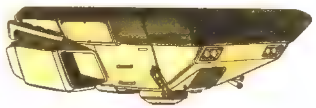
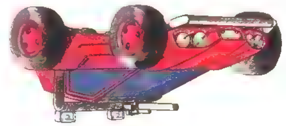
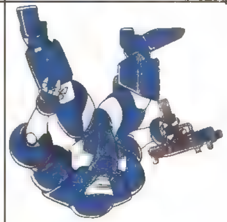


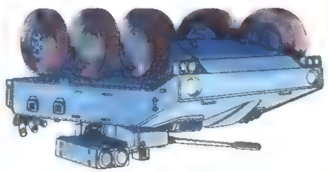
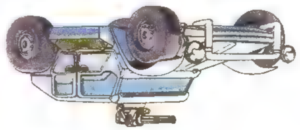
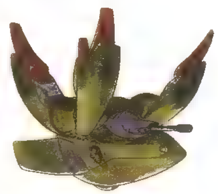
				バンデット 能力：	バンデット 能力：	バンデット 能力：	バンデット 能力：	テロリスト 能力：	テロリスト 能力：	テロリスト 能力：	テロリスト 能力：	サイボーグ 能力：

のりしろ												



バウンサー 能力：	バウンサー 能力：	バウンサー 能力：	バウンサー 能力：	ネット ライナー 能力：	ネット ライナー 能力：	ネット ライナー 能力：	ランド ブラスター 能力：	ランド ブラスター 能力：	ランド ブラスター 能力：	ハスラー 能力：	ハスラー 能力：	サイボーグ 能力：

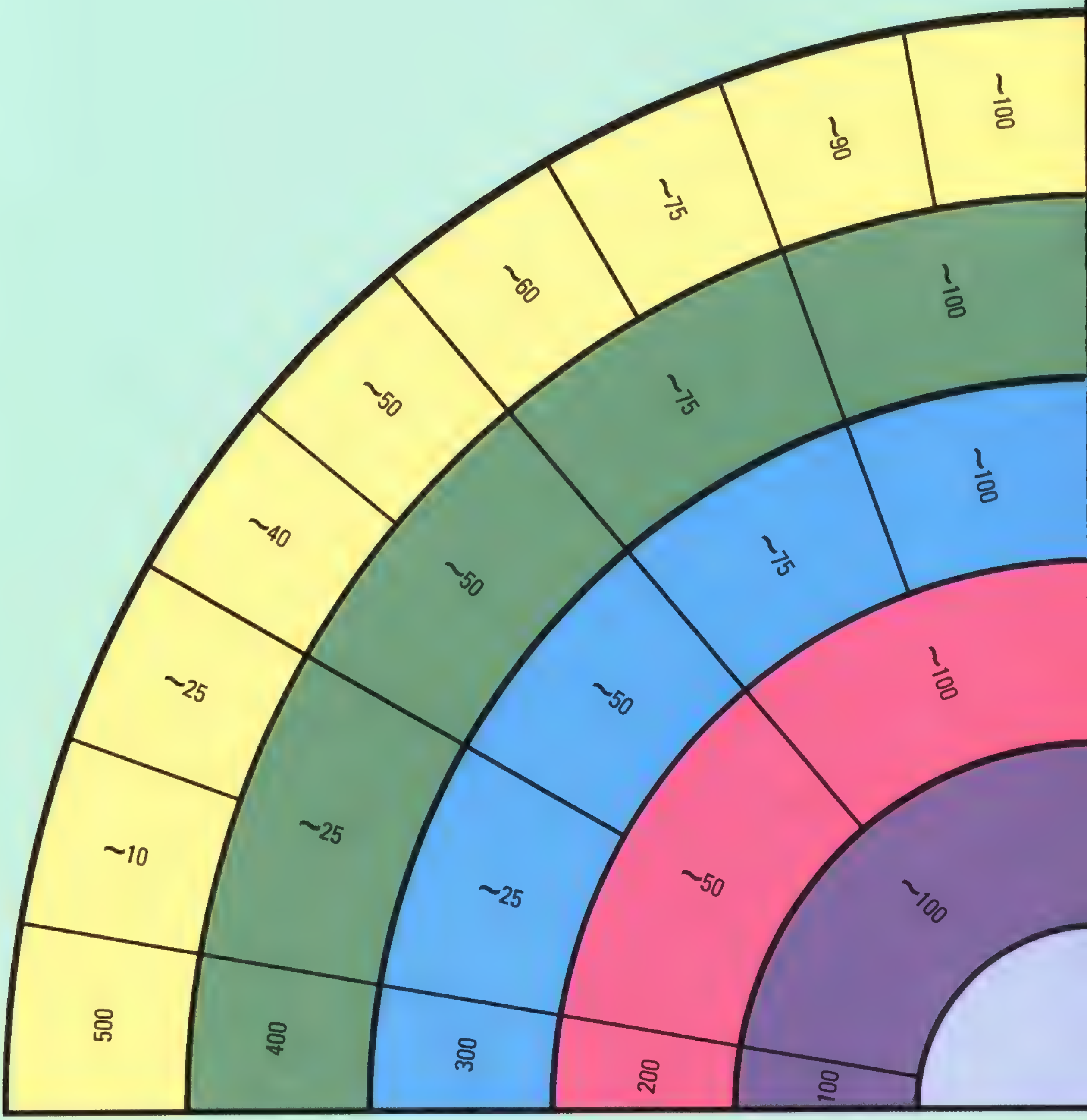
のりしろ					
					
トレーラー タイプ： REF/MV： HP：	ホバータンク タイプ： REF/MV： HP：	バギー タイプ： REF/MV： HP：	シェルキャリア タイプ： REF/MV： HP：	オートバイ タイプ： REF/MV： HP：	コンバットシェル タイプ： REF/MV： HP：

のりしろ					
					
ヘリコプター タイプ： REF/MV： HP：	装甲車 タイプ： REF/MV： HP：	バギー タイプ： REF/MV： HP：	インセクター タイプ： REF/MV： HP：	オートバイ タイプ： REF/MV： HP：	コンバットシェル タイプ： REF/MV： HP：

FIELD COMBAT BOARD

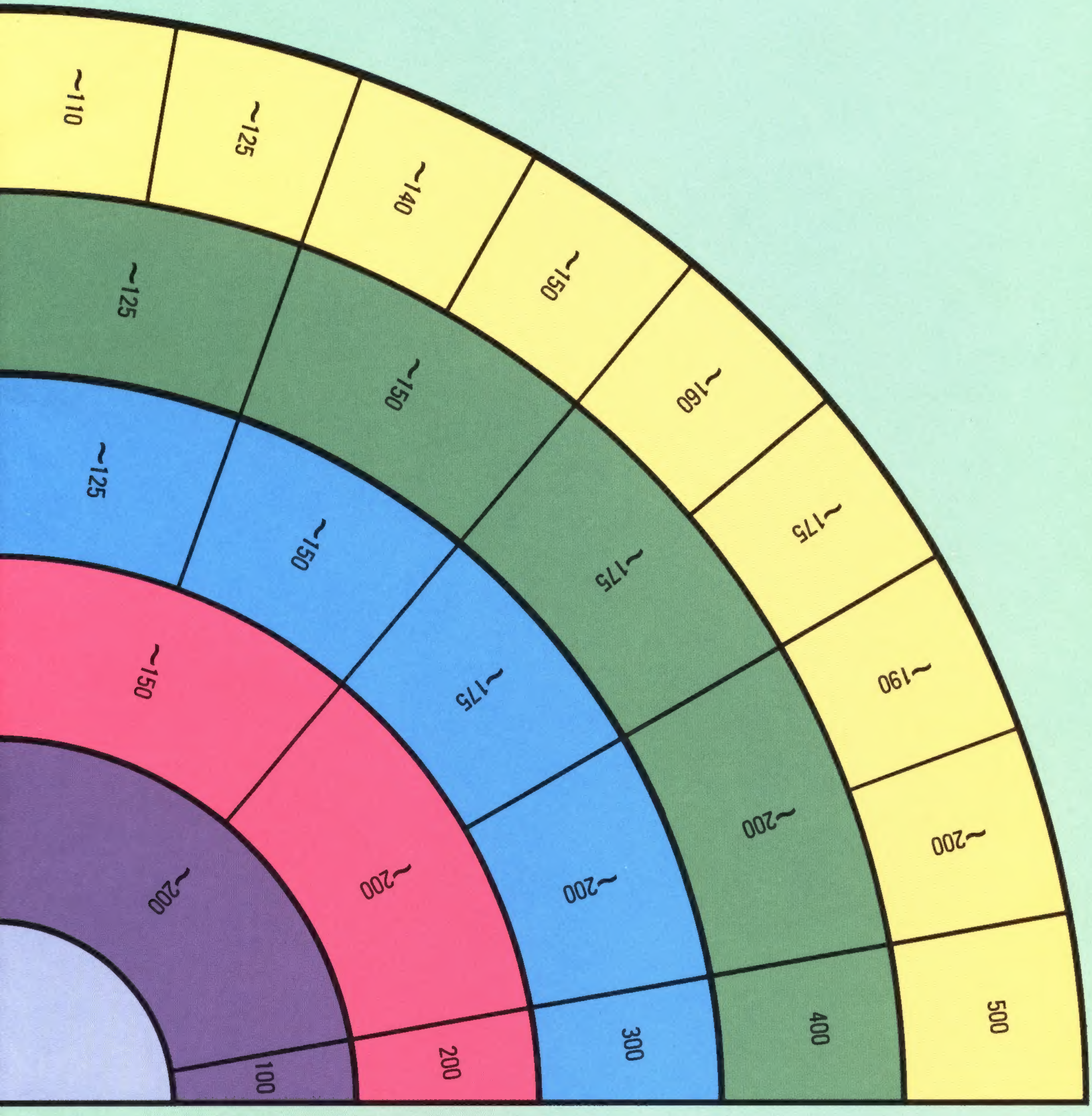
フィールド・コンバット・ボード





COMBAT TURN TRACK 戦闘ターントラック

3	4	5	6	7	8	9	0



FRONTIER 2150

METAL HEAD

The Role Playing Game of the Frontier

メタルヘッド



Hobby JAPAN

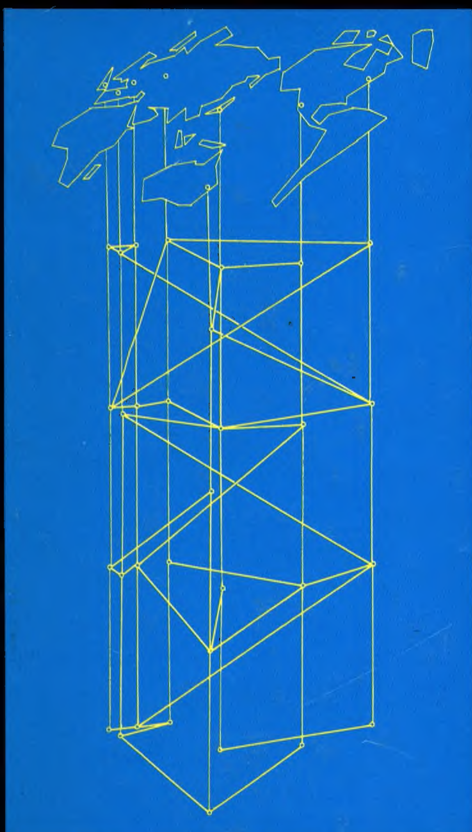
No.158

FRONTIER 2150

METAL HEAD

The Role Playing Game of the Frontier

メタルヘッド



セットの内容

■プレイヤーズマニュアル

"メタルヘッド"をプレイするための基本ルール（キャラクターの作り方、ゲームシステム、戦闘、技能）や、様々なアイテム（メカニック、武器、サイバーパーツなど）などが解説してあります。

■マスターズマニュアル

"メタルヘッド"のマスターをやる人のための追加の情報、NPCや背景世界の情報などが解説してあります。また巻末にゲームの雰囲気を伝えるイントロダクションコミックを掲載してあります。

■チャートブック

ゲームに必要なチャートをひとまとめにしてあります。

■シナリオブック

すぐにプレイできる簡単なシナリオが5本入っています。

■キャラクターシート

キャラクターのデータを記録しておくシートです。

■サイコロ

10面体サイコロ2個、6面体サイコロ2個が入っています。

Hobby JAPAN
No.158

■フロンティア 2150■

22世紀、長期にわたる環境破壊、NBC兵器の使用によって国家はその機能を失っていた。世界を支配するのは大企業、無法者、私警察。この混乱の時代に自由な生き方を選ぶのが君たちだ。

巨大ビル群の中でのシティ・バトル、ネットワークでのスーパーハッカーの活躍、一歩街の外に出てみればそこは荒涼たる大平原、大戦の爪痕を残す大地を舞台にチューンナップメカでアウトローと渡り合う奴らもいれば、レアメタルを掘り当てて一攫千金を狙う冒険野郎も存在する世界。《サイバーパンク》RPGついに登場。

"メタルヘッド"RPGは自由な近未来SFアドベンチャーを創り出します。

ハンター（キャラクター）

プレイヤーはそれぞれバウンサー、ランドブラスター、ネットライナーといったキャラクタークラスになります。それぞれ戦闘、メカニック、コンピューターの専門家です。キャラクターはクラスにあわせてスキルやアイテムを手に入れます。また、自分自身をサイバー化することもできます。サイバー化によって能力を上げることができるのです。

メカニック

"メタルヘッド"ワールドでは、メカニックも自分で組み立てることができます。購入してきたボディに各種の武器、装甲板、センサー、ジャマーなどを搭載するのです。ベースとなるメカニックはヘリコプターから、ホバークラフト、コンバットシェル（対戦車パワードスーツ）、インセクター（多脚装甲車）など。これに兵器、装甲板、センサー、ジャマーを搭載してオリジナルメカを作成します。

サイバースペース

この世界ではコンピューターは現在に比べ、飛躍的に進歩しています。コンピューターネットワークは、無限の電子空間"サイバースペース"と呼ばれています。この空間は人間がその意識ごと侵入でき、また感覚で感知できる新しい空間なのです。サイバースペースでは、ダンジョンソフト、プロテクション・モンスター、ウェポンソフト、マジックソフト、アーマーソフトなどによる未知の戦いが待っています。



デインジャラス
な
SF-RPG!

Hobby JAPAN

No.158



マーセナリ、メカニクス、
サイバネティクス！
デインジャラスなSF-RPG!

